

Gamificación dentro de la Educación virtual

Por: Rodolfo Salazar

Continuamente a nivel mundial, escuchamos acerca de la importancia que está tomando el internet en la educación, tanto en lo virtual como en lo presencial. En base a lo expresado, con la implementación de la web 2.0, se han abierto nuevas opciones, herramientas y estrategias que procuran brindar ese soporte para que las instituciones educativas se vayan adaptando cualitativamente a estos cambios en base a la personalización y la interacción (Dussel, 2010), y de igual forma, los docentes se preparen para formar a sus estudiantes en un mundo cada vez más competitivo, en donde se requiere de generar y compartir conocimientos, mediante la interacción y cooperación entre pares.

Es así, que gracias a la evolución de la red y dentro de ella, la aparición de grupos y comunidades que posibilitaron el uso de herramientas "mejor que gratis" (Kelly, 2010), se logró que poco a poco el rol pasivo de expectadores y usuarios, fuera cambiando al de editores y autores, promoviendo un cambio en los generadores "facultados", para ofrecer la verdad y el conocimiento.

Los usos de nuevas tecnologías como celulares, tablets, ipods, etc., exigen que la escuela considere el uso de tiempos extracurriculares en donde se incorpore a los entornos educativos, trabajar en plataformas de generación de contenidos en línea como los blogs, wikis y colaboratorios. Es aquí donde surgen los "espacios de afinidad" (Gee, 2007, citado por Dussel, 2010), en donde para participar el único requisito que se exige es el interés de concretar una tarea.

En este punto, la gamificación es una herramienta que permite el trabajo práctico en el aula y una de las fortalezas de esta herramienta es que los objetivos de aprendizaje no sólo le sirven al estudiante sino también al profesor, a fin de que revise la metodología que emplea. Con la gamificación se puede conseguir un incremento en la participación y compromiso con las actividades, superación de retos individuales y grupales, motivación, trabajo en equipo, evaluación personalizada, aprendizaje significativo, respeto a las normas del juego y la consecución de los objetivos a través del progreso en las dificultades.

Finalmente se debe señalar que en la gamificación es necesario hacer una planificación pedagógica cuidadosa de acuerdo a los alumnos con que se trabajará para evitar que se transforme en una competición mal entendida entre los alumnos. Es necesario insistir en que debe darse un aprendizaje en el juego en donde los progresos se evidencien y haya una participación y motivación auténtica.